Voici 6 nouveaux pouvoirs principaux qui s'ajouteront à la table du livre. Vos joueurs pourront les avoir dans 4 cas à envisager. Tout d'abord, le résultat du dé 100 indique que les dizaines et les unités sont égales (exemple : 88), le joueur a alors l'obligation de prendre le pouvoir correspondant car l'inversion revient au même : il a alors la possibilité d'avoir le choix avec UN autre pouvoir de la nouvelle table. Il en sera de même si le résultat indique 2 pouvoirs dont un qu'il possède déjà : alors qu'il aurait dû prendre l'autre, il a à nouveau le choix avec un 2° de la table. Les 2 autres cas sont celui où le résultat est 99-100, dans quel cas la nouvelle table lui est ouverte ou si les 2 pouvoirs au choix ne sont pas très intéressants (rare !!!), dans quel cas le maître du jeu l'autorise à avoir le choix avec un 3°. Cette table s'utilise en lançant un dé 6 dont le résultat entre 1 et 6 indique le nouveau pouvoir sur cette table.

1bis - Compétence de combat: Tir (par Magnus Nyggard)
Type: Principal
Coût: 10/15/25
Manifestation: L'Arme donne des conseils lorsque le Porteur vise ("Plus haut!", "Attention au vent...", "Use the Force, Luke!")
Effet(s): +10/20/30% à la compétence de Tir.
Réussite critique: Normale pour Tir (+ quelques mots de la part de l'Arme: "Pas mal, Robin!").
Echec critique: Normale pour Tir (+ quelques mots de la part de l'Arme: "Je te le dis, gros con: Attention au vent!"

2bis - Parade Destructrice (par Flossie et François)
Type : Principal
Coût : 20
Manifestation : La lame de l'arme est particulèrement massive et épaisse.
Portée : contact.
Fréquence : 3 fois par jour.
Durée : Une seule attaque.
Effet(s) : Ce pouvoir doit être activé avant de parer une attaque. Si la parade est réussie l'arme de l'attaquant est détruite. Si l'arme adverse est une Arme Dieu, comme elle ne peut être détruite, on considère qu'elle subit un choc et l'un de ses pouvoirs non ponctuels (c'est à dire au moins durant 2 tours de suite) en cours d'utilisation sera annulé et ne pourra être utilisé avant une heure (si ce pouvoir peut être lancé plusieurs fois par jour, l'adversaire pourra le relancer en comptant le fait qu'il avait déjà été lancé une fois). Si aucun pouvoir non ponctuel était utilisé, ce sera un autre pouvoir utilisé qui sera annulé. Si aucun pouvoir n'était utilisé, ce qui est très rare, ce sera alors un pouvoir de l'arme qui ne pourra être utilisé. Dans tous les cas, le pouvoir annulé sera choisi au hasard, sauf si un seul pouvoir peut être annulé.
Il est également possible de viser l'arme de l'adversaire pour utiliser ce pouvoir. Cela peut être réalisé en réussissant une attaque rapide avec un malus de 25%.
Réussite critique: dans le cas d'une Arme Dieu, ce n'est pas un mais deux pouvoirs qui sont annulés.
Echec critique: -

3bis - Sacrifice (par Magnus Nyggard)
Type : Principal
Coût : 20
Manifestation : Le nom de tous ceux qui ont utilisé ce pouvior est gravé sur la lame de l'Arme.
Portée : le porteur.
Fréquence : 1 fois par porteur.
Durée : Une seule attaque.
Effet(s) : Quand le porteur de l'Arme voit qu'il n'y a plus d'espoir pour lui il peut sacrifier sa vie pour porter un coup mortel à son adversaire. Ce pouvoir peut être utilisé hors de l'ordre d'initiative, le porteur simplement annonce qu'il est prêt à mourir pour sa cause. Il peut alors effectuer UNE attaque en utilisant tous les pouvoirs de son Arme, même ceux qui ont déjà étaient utilisés pour la journée. L'attaque est automatiquement une réussite critique et la cible ne peut ni parer ni esquiver. Après l'attaque le porteur meurt et son (vrai) nom apparaît sur la lame alors que son cadavre tombe à terre.
Réussite critique: -
Echec critique: -

4bis - Tir incontrôlé (par Magnus Nyggard)
Type: Principal
Coût: 20/40
Effet(s): L'Arme posséde une compétence de Tir avec un pourcentage de 50% ou 75% en fonction du prix payé. Ce pouvoir fonctionne comme tous les autres pouvoirs incontrôlés.
Réussite critique: Comme toutes les attaques incontrôlées.
Echec critique: Comme toutes les attaques incontrôlées.

5bis - Tir critique (par Magnus Nyggard)
Type: Principal
Coût: 25
Effet(s): Ce pouvoir fonctionne comme tous les autres pouvoirs d'attaque critique.
Réussite critique: Les dégâts sont décalés de 2 colonnes vers la droite.
Echec critique: Comme tous les pouvoirs d'attaque critique

6bis – Réussite critique.

Type : principal.
Coût : 50 : pouvoir très puissant.
Manifestation : l’arme possède sur sa lame la représentation stylisée de trois éclairs se joignant en un seul point.
Fréquence d’utilisation : une fois par jour.
Portée : sur le porteur.
Durée : une seule attaque.
Effet : Le porteur peut une fois par jour choisir de réussir plus facilement un G de dés. Ce G peut correspondre à n’importe quelle compétence (principale **ou** secondaire) **ou** à une caractéristique (exemple : un G sous volonté *5 à cause du pouvoir Terreur ou un G sous endurence *5 pour

résister à une maladie ou un poison). Le pouvoir fonctionne comme les pouvoirs critiques déjà existants : si le résultat du G indique une réussite normale, l'action devient une réussite critique ; si le résultat du G indique un échec, l'action devient une réussite normal. L'utilisation de ce pouvoir ne permet pas de gagner des points d'expérience dans la compétence ou caractéristique utilisée.
Réussite critique : si le résultat du G indique une réussite critique, l'action est considérée comme une réussite critique, avec cette fois ci un point d'expérience dans la compétence ou caractéristique utilisée. On remarque alors qu'en fin finale, avec ou sans le pouvoir, le résultat est le même. C'est pourquoi on considère dans le cas d'une réussite critique qu'il n'a pas été utilisé et que le joueur pourra le réutiliser une seconde fois dans la journée (vous pouvez appliquer cette règle aux autres pouvoirs crtiques existants si vous le voulez).
Echec critique : si le résultat du G indique un échec critique, l'action est considérée comme un échec normal, sans effets néfastes pour le joueurs.

Modification d'une règle : comme vous le savez, les pouvoirs de combinaisons offensive ou défensive donnent 2 ou 4 actions dont des attaques et des défenses qu'il faut tirer au D6. Pour le prix demandé qui est assez important et les malus imposés, ces actions ne seront plus à tirer au D6 mais le joueur pourra choisir ses attaques et ses défenses à son gré. Si il est soumis à un pouvoir d'aura de confusion, il devra choisir ses 4 actions au D6 et avoir forcément des attaques et des défenses : il relancera donc le D6 jusqu'à avoir 1 attaque et 1 défense (2 de chaque pour combinaison multiple à 50 points.)